

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Dalam kondisi zaman yang semakin berkembang, *game* bukan lagi hal yang sulit di jumpai, bahkan karena semakin berkembangnya, saat ini *game* sudah dapat dijumpai diberbagai macam perangkat seperti pada *smartphone*, *personal computer* dan perangkat lainnya dengan bermacam-macam jenis permainan yang tersedia bagi semua kalangan umur. Dimana pada zaman ini bermain *game* telah menjadi bagian nyata dari realistas, industri *game* dengan cepat menjadi salah satu industri terbesar di dunia dengan jutaan pemain yang terlibat dalam *game* setiap harinya [STO14].

Industri *game* merupakan industri yang berkembang menjadi salah satu industri multimedia terbesar di dunia [ROB15], meningkatnya antusiasme masyarakat dalam bermain *game* dan mudahnya akses dalam bermain *game* membuka banyak peluang bisnis di ranah industri *game*, bahkan menurut laporan *South Asia Games Market*, pada tahun 2014 pengguna *game mobile* di indonesia telah mengeluarkan uang sebesar \$181.100.000 [NEW15]. Oleh karena itu diharapkan para penikmat *game* tidak hanya bisa bermain *game* akan tetapi dapat menjadi pengembang *game* untuk memanfaatkan peluang bisnis yang ada.

Pengembang *game* merupakan salah satu bidang bisnis yang ada di dunia industri *game*, dimana para pengembang *game* berlomba-lomba berkreasi mengembangkan *game* berkualitas dan memiliki daya tarik tersendiri agar produk yang dihasilkan dapat diminati oleh para pemainnya (*player*). Sebelum merancang ataupun mengembangkan *game*, pengembang *game* harus mengetahui apa yang menjadi pertimbangan dan motivasi bagi *player* dalam memainkan *game* tersebut. Beberapa faktor yang menjadi motivasi bagi *player* untuk tetap bermain *game* diantaranya adalah hadiah (*reward*), *reward* adalah salah satu bentuk dari timbal balik (*feedback*) pada *game*. Para *player game* menginginkan adanya tantangan dan berharap untuk dapat menyelesaikan tantangan tersebut dengan tujuan di setiap tantangan yang diselesaikan *player* akan mendapatkan *reward* [ROU05].

Mekanisme *reward* yang dirancang baik dapat mendorong *player* dalam mempertahankan pengalaman positif dan motivasi saat bermain *game*. Akan tetapi jika pengembang *game* membuat mekanisme *reward* yang kurang baik seperti penjadwalan dalam pemberian hadiah (*reward scheduling*) yang membosankan, terlalu mudah atau terlalu sulitnya tantangan yang diberikan untuk mendapatkan *reward*, dan kurangnya aspek kejutan dalam pemberian *reward* dapat berakibat fatal karena dapat membuat rasa gelisah, kecewa dan menghancurkan motivasi bagi *player* untuk tetap bermain *game* tersebut [WAN11]. Menjadi pengembang *game* bukanlah hal yang mudah, untuk membentuk kemampuan mengembangkan konsep *game reward scheduling* yang menarik dan menurunkan konsep tersebut ke tataran desain, diperlukan pengetahuan dan pengalaman tentang konsep dan desain dari beragam *game* yang sudah ada, dimana pengetahuan dan pengalaman

merumuskan konsep dan desain *game* saat ini hanya bisa didapat melalui memainkan *game* itu sendiri dimana hal ini akan memakan banyak waktu [AGU17]. Tidak banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game* dan sulitnya mendapatkan informasi mengenai mekanisme *reward* khususnya *reward scheduling* menjadi kesulitan tersendiri bagi para pengembang *game*.

Berdasarkan masalah diatas, maka dalam upaya membangun pengetahuan tentang konsep dan desain *game reward scheduling* yang ada dipasaran, perlu dilakukan kajian literatur dan eksplorasi *game* dengan mengimplementasikan konsep yang ada, agar mendapatkan inspirasi dalam membangun konsep dan desain *game* yang baru.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada Tugas Akhir ini adalah:

1. Apa saja macam *feedback* pada *game*?
2. Bagaimana dampak dari *unpredictable event* dalam *game* terhadap aspek emosi dan motivasi manusia, sehingga sebagian *feedback* dan *reward scheduling* akan baik jika dirancang sebagai *unpredictable event*?
3. Apa saja konsep dan metode untuk *feedback* dan *reward scheduling*?
4. Bagaimana penerapan dari konsep dan metode *feedback* serta *reward scheduling* di dalam studi kasus *game* Dragon's Nest?

1.3. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian tugas akhir yang dilakukan adalah mengidentifikasi dan menguraian *reward scheduling* yang didapatkan dari hasil eksploarasi *game* Dragon Nest's agar dapat membuat usulan desain *reward scheduling*.

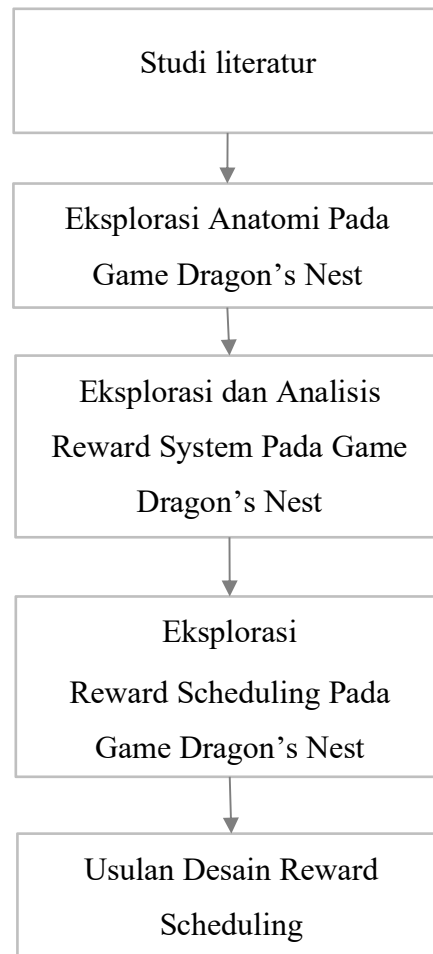
1.4. Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. *Game* yang digunakan untuk eksplorasi *Reward Scheduling* adalah *game* Dragon's Nest.
2. Eksplorasi *game* hanya dilakukan pada level karakter 1 sampai dengan 10

1.5. Metodologi Tugas Akhir

Metodologi penyusunan tugas akhir yang digunakan untuk dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang telah di paparkan pada bagian 1.1 Latar Belakang.

2. Eksplorasi Anatomi

Melakukan eksplorasi terhadap *game* Dragon's Nest untuk menyusun anatomi yang ada pada *game* tersebut.

3. Eksplorasi dan Analisis *Reward System*

Melakukan pengumpulan data dan analisis terhadap *reward system* yang ada pada *game* Dragon's Nest untuk membantu langkah eksplorasi *reward scheduling*.

4. Eksplorasi *Reward Scheduling*

Dari setiap reward yang diketahui kemudian dilakukan penguraian *reward scheduling* dari hasil eksplorasi *reward scheduling* pada *game* Dragon's Nest.

5. Usulan Desain *Reward Scheduling*

Melakukan perancangan usulan desain *reward scheduling* dari hasil identifikasi dan analisis *reward scheduling* yang telah dilakukan pada *game* Dragon's Nest .

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk memberikan gambaran secara jelas, maka dirancang sebuah sistematika penulisan pada laporan tugas akhir agar adanya keterhubungan antar bab dengan bab lainnya, adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai Tugas Akhir. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai definisi-definisi, teori-teori, konsep-konsep yang diperlukan terkait topik tugas akhir yang diteliti.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini akan melakukan pengumpulan data dan analisis terhadap *reward system* pada *game* Dragon's Nest yang didapat dari dokumentasi terkait, representasi dan hasil dari eksplorasi *game* Dragon's Nest.

BAB 4 EKSPLORASI ASPEK *REWARD SCHEDULING*

Bab ini akan menguraikan *reward scheduling* yang didapat dari hasil pengujian dan percobaan tentang aspek *reward scheduling* pada *game* Dragon's Nest yang dimainkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian, dan saran-saran yang diperlukan yang dapat menjadi rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka menjelaskan tentang sumber yang digunakan pada landasan teori dalam penulisan tugas akhir ini.